

1815 WAR GAME NAPOLEONIEN par Alain Savetier

"1815" est un jeu de simulation stratégique et reprend les principales règles de ces types de jeu appelés war-games. On joue à deux. L'ordinateur tient la place très importante d'arbitre et gère déplacements et combats (ce qui est extrêmement fastidieux et compliqué dans les war-games traditionnels).

Chaque joueur est à la tête d'une armée composée de 41 unités :

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| - 15 unités d'infanterie | - 10 unités de cavalerie |
| - 5 unités d'artillerie lourde | - 5 unités d'artillerie montée |
| - 5 unités de ravitaillement | - 1 Etat-Major |

Chaque unité est caractérisée par :

- le nombre d'hommes (NH)
- le potentiel de déplacement (PD)
- le taux de moral (TM)
- le taux de force (TF)
- le niveau de ravitaillement (NR)

Chaque demi-tour de jeu comporte trois phases principales :

- déplacement, modification et mise en action des unités de l'un des deux joueurs (l'attaquant).
- mise en batterie des pièces d'artillerie de l'adversaire (le défenseur).
- résolution des combats (traitée entièrement par l'ordinateur).

Le rôle des joueurs s'inverse et les mêmes phases sont reprises.

A l'issue de chaque tour complet, l'ordinateur fait évoluer les niveaux de ravitaillement et les taux de fraîcheur des unités. Il calcule aussi le rapport de force général et présente les unités critiques.

Le gain de la partie est acquis pour un des joueurs lorsque l'adversaire abandonne ou lorsque le rapport des forces en sa faveur est supérieur à trois auquel cas le vainqueur est désigné par l'ordinateur.

Chaque joueur ne dispose que de 5mn par tour de jeu.

JEU DE L'ATTAQUANT

■ Désignation d'une unité

- Par son numéro (Frapper le numéro de l'unité puis return)
- Par sa position sur la carte
Un curseur se met en place sur la dernière unité utilisée ou sur l'état-major en début de tour de jeu.
Il suffit d'amener le curseur sur l'unité désirée puis d'appuyer sur "0"

* Remarque concernant les déplacements sur l'écran

- | | |
|----------------------|--------------------|
| Position/case départ | - Flèche curseur |
| Supérieure | - Haut |
| Inférieure | - Bas |
| Droite Supérieure | - Droite puis Haut |
| Droite Inférieure | - Droite puis Bas |
| Gauche Supérieure | - Gauche puis Haut |
| Gauche Inférieure | - Gauche puis Bas |

■ Déplacement d'une unité

Chaque unité possède un potentiel de déplacement lié à son type d'arme et à son nombre d'hommes.

Un point de potentiel permet le déplacement de l'unité d'une case en terrain dégagé et en ville.

Deux points sont nécessaires pour traverser une forêt, un marais ou pour escalader une colline.

On ne peut pas traverser un lac.

La dernière case occupée par l'unité constitue la case de repli.

Pour arrêter le déplacement si le potentiel de déplacement n'est pas épuisé, il suffit d'appuyer sur "0".

PRESENTATION DES UNITES CRITIQUES

Les unités pour lesquelles le TF ou le TM ou le NR sont inférieurs à 20 % sont signalées.

Les unités pour lesquelles le ravitaillement est nul subissent des désertions en fonction de leur taux de moral (TM).

POSITIONS STRATEGIQUES

Elles sont au nombre de 10. Cinq d'entre elles sont occupées par chacune des armées au début du jeu.

La prise d'une position stratégique à l'adversaire permet de multiplier le rapport de force par 1.5 en faveur de l'armée qui s'en empare.

Une sélection permet de connaître la situation de ces positions.

LE RAPPORT DE FORCE GENERAL

Il est établi en effectuant le rapport de la somme des puissances (PU) des unités noires sur la somme des puissances des unités vertes.

CREATION D'UN NOUVEAU TERRAIN

Cette option vous est proposée à l'issue de l'écran de présentation. Vous pouvez ou non partir du terrain donné dans le programme.

Pour définir le terrain, déplacer le curseur dans l'écran et sélectionner en vous aidant de la légende donnée en bas de l'écran pour définir le type de terrain qui occupera cette case.

Une fois le terrain terminé, il faut placer les 10 positions stratégiques (5 rouges, 5 noires).

Il vous faudra ensuite définir puis placer les unités dans leur position initiale. Ne mettez pas en contact des unités d'armées différentes.

Vous pouvez supprimer des unités ou modifier le nombre d'hommes et le potentiel de déplacement.

Il vous suffit ensuite de sauvegarder ce terrain sur cassette.

Les instructions pour jouer avec votre terrain sont données dans le programme.

Vous pouvez ainsi créer vos propres batailles ou décider de refaire une des batailles célèbres de l'histoire. Les instructions pour jouer avec votre terrain sont données dans le programme.

SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN COURS

A l'issue de chaque tour complet de jeu, vous pouvez sauvegarder la partie dans l'état où elle se trouve. Les instructions sont données dans le programme.

Les instructions pour rejouer une partie en cours sont données dans le programme.

Le jeu se déroule sur une carte où sont situées toutes les unités.

LEGENDE

I	Infanterie	-	
C	Cavalerie	-	
A	Artillerie L	-	
S	Artillerie M	-	
R	Ravitaillement	-	
P	Etat-Major	-	

.	Terrain dégagé	-	.	Noir
V	Ville	-		Noir.
F	Forêt	-		Vert
B	Marais	-		Bleu
L	Lac	-		Bleu
M	Colline	-		Vert

■ Zone de contrôle d'une unité

Chaque unité contrôle toutes les cases qui l'entourent. Lorsqu'une unité pénètre dans une case contrôlée par une unité adverse, elle ne peut plus se déplacer et elle devra livrer un combat.

■ Taux d'engagement TE

C'est le pourcentage d'hommes utilisés par une unité lors d'un combat.

Il détermine avec les autres données la puissance de combat d'une unité.

C'est lui aussi qui détermine la quantité de ravitaillement consommée par l'unité dans le tour de jeu.

Il est donc prudent de le maintenir à une valeur assez basse lorsque l'unité ne combat pas afin d'économiser le ravitaillement, mais il est nécessaire d'augmenter sa valeur avant un combat.

Sa valeur est de 100 % pour chaque unité au départ du jeu.

■ Taux de résistance TR

C'est la résistance qu'oppose une unité en défense. Plus ce taux est élevé, moins l'unité aura tendance à reculer, mais ses pertes en hommes seront plus élevées.

On modifie ces valeurs en sélectionnant "M" (Modification) au menu.

■ Taux de force TF

Il caractérise la vitalité de l'unité.

Il diminue lorsque l'unité livre un combat ou est bombardée par une unité d'artillerie et augmente lorsque l'unité est au repos.

■ Taux de moral TM

Il caractérise le moral des hommes de l'unité.

Il diminue lorsque l'unité perd un combat ou est bombardée par une unité d'artillerie et augmente lorsque l'unité remporte un combat.

Il devient 100 % si l'unité est stationnée à côté de l'état-major.

Pour cela, le joueur dispose de l'option "A" : Action, puis "H" : Harangue de l'état-major.

■ Taux de ravitaillement NR

Il détermine le ravitaillement encore disponible pour l'unité.

Il ne peut être augmenté que par la présence d'une unité de ravitaillement à côté de l'unité.

Pour cela, le joueur dispose de l'option "A", puis "R" : Ravitaillement, lorsque l'unité désignée est une unité de ravitaillement.

Les unités de ravitaillement doivent se ravitailler, soit à l'aide d'une unité de ravitaillement, soit en occupant une ville et en sélectionnant "A" puis "V" pour réquisitionnement.

L'ARTILLERIE

C'est la seule unité qui combat à distance grâce aux bombardements.

Une unité d'artillerie ne peut bombarder qu'une seule unité à la fois.

Elle ne peut bombarder si elle occupe une ville, un marais ou une forêt.

Elle ne peut pas bombarder non plus si elle est engagée dans un combat, de contact (elle est alors dans une zone ennemie) ou si elle vient d'être déplacée.

Le résultat du bombardement dépend des taux (TE, TF, TM) de l'unité, du terrain occupé par l'unité et du terrain occupé par l'unité bombardée.

Dans le tableau ci-dessous vous trouverez les coefficients multiplicateurs de l'efficacité du tir.

Terrain	Artillerie	Unité visée
Dégagé	1	1
Colline	3	1.75
Forêt	Tir impossible	0.7
Marais	Tir impossible	1
Ville	Tir impossible	0.7

Pour mettre en batterie une artillerie, sélectionner "A", puis "T" pour tir.

Lorsque l'attaquant a fini de jouer, le défenseur peut mettre en batterie son artillerie.

Ses unités d'artillerie vont être affichées à l'écran suivant l'ordre des numéros et il devra sélectionner "M" pour les mettre en batterie.

Il ne pourra pas déplacer ces unités.

Lorsque toutes les unités auront été affichées, la phase de résolution des combats commencera.

Les combats sont de deux types :

- Les tirs d'artillerie
- Les combats de contact

Les tirs d'artillerie liés à un combat se déroulent en même temps que celui-ci. Les autres après les combats.

RESULTATS DES TIRS D'ARTILLERIE

L'unité d'artillerie est affichée d'abord à l'écran puis l'unité bombardée.

Le programme donne ensuite le résultat en indiquant les pertes occasionnées à l'unité bombardée.

L'unité bombardée perd 15 % de taux de force et 5 % de taux de moral.

L'unité d'artillerie perd 20 % de son taux d'engagement en taux de force.

RESULTATS DES COMBATS DE CONTACT

Les combats sont livrés par rapport à l'unité en défense.

Le résultat dépend du rapport de force entre la ou les unités en attaque et l'unité en défense.

CALCUL DU RAPPORT DE FORCE

Il dépend de la puissance PU des unités en contact.

$PU = NH * TE * TF * TM$ (NH = Nombre d'hommes)

Remarque : lorsqu'une unité en attaque est en contact avec plusieurs unités, le nombre d'hommes est celui calculé en fonction des différents engagements. (Répartition de l'attaque).

NH est multiplié par 2 pour la cavalerie.

Le rapport de force dépend aussi du terrain occupé par les unités.

Terrains favorables à l'infanterie :

Ville-Forêt-Colline

Terrain défavorable à l'infanterie :

Marais

Terrains favorables à la cavalerie :

Colline-Marais-Ville

Terrain défavorable à la cavalerie :

Forêt

L'artillerie est assimilée à l'infanterie et l'artillerie montée à la cavalerie.

Le rapport de force est affiché lors de la résolution du combat.

S'il est supérieur à 1, l'attaque est en position de force sinon la défense est en position de force.

Le résultat du combat est également fonction du tirage d'un nombre aléatoire et du taux de résistance de l'unité en défense qui influent sur le rapport de force.

Le résultat est de deux types :

- L'unité en défense subit un échec.

Elle doit reculer sur sa position de repli. Si elle ne peut pas, ses pertes sont multipliées par 5. Si elle a reculé ou si elle a été éliminée, l'attaquant peut occuper la position ainsi libérée.

- L'attaque est repoussée.

Toutes les unités en attaque doivent reculer. Si une unité ne peut pas reculer, ses pertes sont multipliées par 5.

Remarque : si l'attaque est repoussée, l'attaquant ne peut pas occuper la position du défenseur si celui-ci est éliminé.